

J.R.R. TOLKIEN

# DER HERR DER RINGE™

## DIE REISE NACH MORDOR

FÜR 2 – 4 SPIELER AB 8 JAHREN

### SPIELMATERIAL



1 Block  
5 Würfel

Jeder Spieler hat eine Würfelfarbe.  
Die Würfelfarbe ist nur bei dem Nazgûl-Symbol relevant.



Der Nazgûl auf dem schwarzen Würfel zählt immer für den aktiven Spieler.

Symbole auf den Würfeln:



Ring



Gandalf



Gefährten



Ork



Nazgûl



Weißer Baum

## SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle des Ringträgers. Sie wollen den Einen Ring nach Mordor bringen und in den Flammen des Schicksalsberges endgültig zerstören. Doch die Nazgûl sind ihnen dicht auf den Fersen. Wer wird als Erster Mordor erreichen?

### GRUNDSPIEL:

Auf der Vorderseite des Blocks ist das Grundspiel abgebildet. Das Grundspiel eignet sich für die erste Partie und für jüngere Spieler und wird nachfolgend beschrieben.

### SPIEL MIT DEN SONDERFUNKTIONEN DER ORTE:

Auf der Rückseite des Blocks ist das Spiel mit den Sonderfunktionen der Orte abgebildet. Es eignet sich für erfahrene Spieler. Diese Regeln stehen am Ende der Anleitung.



## SPIELZIEL

**Ringträger-Strecke:** Reist nach Mordor und zerstört den Einen Ring im Schicksalsberg. Für jeden gewürfelten Ring streicht ihr dazu ein rundes Feld auf der Ringträger-Strecke ab und kommt so dem Ziel immer näher.

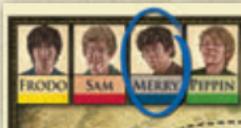
Der Spieler, der auf der Ringträger-Strecke als Erster den Schicksalsberg erreicht und das Feld Mordor abstreicht, ist Sieger des Spiels.

**Nazgûl-Strecke:** Der Weg nach Mordor ist gefährlich und Saurons Einfluss auf die Spieler nimmt stetig zu. Für jeden gewürfelten Nazgûl streicht ihr dazu ein eckiges Feld auf der Nazgûl-Strecke ab. Hat ein Spieler das letzte Feld der Nazgûl-Strecke in Mordor abgestrichen, scheidet er aus dem Spiel aus.

**Es wird so lange gespielt, bis entweder einer der Ringträger den Schicksalsberg erreicht oder alle Spieler ausgeschieden sind.**

## SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält einen **Stift**, der nicht im Spiel enthalten ist.
- Jeder Spieler erhält ein **Blatt**, das die Stationen der Reise nach Mordor zeigt.
- Jeder Spieler wählt einen anderen der vier abgebildeten **Hobbits** auf dem Blatt und kreist diesen ein. Die Spieler sprechen sich untereinander ab, damit nicht zwei Spieler denselben Hobbitt wählen. Jedem Hobbitt ist eine andere Farbe zugeordnet.



- Derjenige, der zuletzt den *Herrn der Ringe* gelesen oder gesehen hat (oder der Jüngste), wird Startspieler.

## SPIELABLAUF

Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus. Der Startspieler beginnt.

### WÜRFELN:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 5 Würfeln.

**Würfel rauslegen:** Nach jedem Wurf muss der Spieler **mindestens 1 Würfel** herauslegen. Er darf auch mehrere Würfel in einem Wurf herauslegen – diese müssen aber **verschiedene Symbole** zeigen. In einem Wurf darf er also nur 1 Ring, 1 Gandalf, 1 Nazgûl usw. auf einmal herauslegen. **Befinden sich ein oder mehrere Nazgûl in einem Wurf, muss der Spieler auf jeden Fall genau 1 davon herauslegen**, egal welche anderen Symbole er noch herauslegt.

**Erneut würfeln:** Anschließend muss der Spieler mit den verbliebenen Würfeln erneut würfeln und wieder **mindestens 1 Würfel** herauslegen etc. In weiteren Würfeln herausgelegte Würfel dürfen das gleiche Symbol zeigen wie zuvor herausgelegte Würfel oder auch ein anderes Symbol. Der Spieler darf, z. B. nachdem er bereits im ersten Wurf einen Ring herausgelegt hat, auch nach dem zweiten Wurf wieder einen Ring herauslegen, wenn er diesen gewürfelt hat. Am Ende des Zugs können also durchaus mehrere gleiche Symbole ausliegen.

**Alle Würfel herausgelegt:** Der Spieler **darf nicht freiwillig aufhören zu würfeln** (das erlaubt nur der herausgelegte Würfel mit dem Weißen Baum). Hat der Spieler schließlich nach und nach alle Würfel herausgelegt, kommt die Wertung.

### WÜRFELSYMBOLE – WIRKUNG WENN SIE HERAUSGELEGT WERDEN:

Am Ende des Spielzugs werden alle Würfelsymbole in **beliebiger Reihenfolge** ausgewertet.

Hinweis: Nur bei den **Nazgûl** spielt die **Würfelfarbe** eine Rolle. Bei allen anderen Symbolen ist die Würfelfarbe ohne Bedeutung.

Die Symbole in der Übersicht:



**Ringe** bringen die Spieler auf der Ringträger-Strecke voran.



**Orks** machen Ringe zunichte und bremsen somit die Spieler.



Jeder **Gefährte** hält einen Ork auf.



**Nazgûl** bringen Saurons Einfluss auf der Nazgûl-Strecke voran.



**Gandalf** schwächt Saurons Einfluss und verlängert die Nazgûl-Strecke.



Der **Weiße Baum** erlaubt, das Würfeln abzukürzen.

## Ring:



Für jeden Ring, der sich am Ende des Spielzugs unter den herausgelegten Würfeln befindet, darf der aktive Spieler **1 rundes Feld abstreichen** – auf seiner Strecke nach Mordor.



*Spieler Frodo hat am Ende des Spielzugs unter den herausgelegten Würfeln 1 Ring. Er darf 1 Feld auf seiner Ringträger-Strecke abstreichen.*

jeweils 1  = 1



*Für jeden herausgelegten Ring darf der Spieler 1 Feld auf der Ringträger-Strecke abstreichen. Bei z. B. 2 Ringen sind das 2 Felder.*

**Achtung:** Sollten sich **Orks** unter den herausgelegten Würfeln befinden, zählen eventuell herausgelegte Ringe nicht und es dürfen **keine Felder auf der Ringträger-Strecke abgestrichen** werden.

Orks können jedoch von den **Gefährten** abgewehrt und unschädlich gemacht werden, siehe *Orks* und *Gefährten*.

## Orks:



Orks bremsen den Ringträger aus. Befindet sich 1 Ork unter den herausgelegten Würfeln, **sind alle herausgelegten Ringe des aktiven Spielers unwirksam ...**

... es sei denn, die Orks werden durch die Gefährten abgewehrt und verlieren dadurch ihre negative Wirkung auf den Ringträger, siehe *Gefährten*.



## Gefährten:



Die herausgelegten Gefährten wehren herausgelegte Orks ab und haben ansonsten keine Wirkung. **Je 1 Gefährte wehrt je 1 Ork ab.**



Ist die Zahl der Orks höher als die der Gefährten, zählen die Ringe nicht.



Ist die Zahl der Orks kleiner oder gleich wie die der Gefährten, sind die Orks abgewehrt und alle Ringe zählen.

## Nazgûl:



Für jeden Nazgûl, der sich am Ende des Spielzugs unter den herausgelegten Würfeln befindet, muss der betroffene Spieler **1 eckiges Feld** auf seiner Nazgûl-Strecke nach Mordor abstreichen. Betroffen ist nicht zwingend der aktive Spieler, denn das hängt von der **Würfelfarbe** ab. Je nachdem können unterschiedliche Spieler betroffen sein:

**Der aktive Spieler ist betroffen**, wenn sich der herausgelegte Nazgûl auf dem **schwarzen Würfel** befindet oder auf dem **Würfel der eigenen Spielerfarbe** oder bei weniger als vier Spielern auf einem **neutralen Würfel**, der zu keinem Mitspieler gehört.



*Spieler Merry hat den schwarzen und blauen Würfel mit 1 Nazgûl herausgelegt. Der schwarze Würfel zählt immer für den aktiven Spieler und der blaue entspricht Merrys Farbe. Daher muss er 2 Felder auf seiner Nazgûl-Strecke abstreichen (von links nach rechts).*

**Ein Mitspieler ist betroffen**, wenn der herausgelegte Nazgûl-Würfel seine Farbe zeigt. Der Würfel wird vor ihn gelegt. Der Mitspieler erleidet den Schaden und muss 1 Feld auf seiner Nazgûl-Strecke abstreichen.



*Spieler Merry hat auch noch den roten Würfel mit dem Nazgûl herausgelegt. Spieler Sam muss nun auf seinem Blatt 1 Feld auf seiner Nazgûl-Strecke abstreichen, auch wenn er nicht der aktive Spieler ist. Denn Sam betrifft die Farbe Rot.*

Hinweis: Es kann also jeder Spieler vom Spielzug des aktiven Spielers betroffen sein.

Zur Erinnerung: Wenn sich in einem Würfelwurf ein oder mehr Nazgûl befinden, muss der Spieler **genau 1** davon herauslegen.

## Gandalf:



Gandalf mindert den Einfluss Saurons. Für jeden Gandalf-Würfel, der sich am Ende des Spielzugs unter den herausgelegten Würfeln befindet, darf der aktive Spieler **1 Feld auf seiner Nazgûl-Strecke halbieren** – d. h. in zwei Hälften teilen. Aus einem Feld, werden also zwei. Die Nazgûl-Strecke nach Mordor wird länger. Hat ein Spieler in seinem Zug am Ende sowohl Würfel mit Gandalf als auch mit Nazgûl herausgelegt, darf er zuerst die Felder halbieren und muss erst dann die Hälften je nach gewürfeltem Nazgûl abstreichen. Hat ein Spieler bereits alle Felder der Nazgûl-Strecke halbiert, sind für ihn Würfel mit Gandalf wirkungslos. Auch das Zielfeld der Nazgûl-Strecke in Mordor darf halbiert werden. Bereits abgestrichene Felder dürfen nicht nachträglich halbiert werden.



*Spieler Sam hat 1 Gandalf und 1 Nazgûl gewürfelt. Er halbiert für Gandalf das nächste eckige Nazgûl-Feld auf seiner Nazgûl-Strecke. Dann kreuzt er für den Nazgûl eine Hälfte an. (Das erste Feld hatte er bereits durch Merrys roten Nazgûl angekreuzt.)*

## Weißer Baum:



Der Weiße Baum hat großen Einfluss auf die Reise. Legt der Spieler den Weißen Baum heraus, **endet der Zug vorzeitig** und wird sofort ausgewertet. Befindet sich 1 Nazgûl in dem Wurf, muss dieser wie gewohnt herausgelegt werden. Ansonsten kann der Spieler wählen, welche weiteren Würfel er herauslegen möchte, jedoch wie beschrieben nur 1 Würfel je Symbol. Nicht herausgelegte Würfel wie z. B. Orks oder weitere Nazgûl zählen nicht. Hinweis: Der Weiße Baum befindet sich nur auf dem schwarzen Würfel.



*Spieler Pippin hat den abgebildeten Wurf erzielt. Dank des Weißen Baums kann er*

*das Würfeln sofort beenden, wenn er möchte. Er legt 1 Ring, 1 Nazgûl und den Weißen Baum heraus und beendet den Zug.*

*Den zweiten Ring kann er nicht nehmen, da er pro Symbol nur einen Würfel herauslegen darf, den Ork will er nicht nehmen. Diese beiden nicht herausgelegten Würfel zählen nicht. Pippin hätte auch nur 1 Nazgûl und 1 Ring herauslegen und dann weiterwürfeln können.*

Nach der Auswertung endet der Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Sobald ein Spieler das letzte eckige Feld auf der Nazgûl-Strecke in Mordor abgestrichen hat, scheidet er aus. Das kann auch im Zug eines Mitspielers geschehen. Erreichen die Nazgûl und der Ringträger auf dem Blatt eines Spielers im selben Zug Mordor, scheidet der Spieler dennoch aus.

**Achtung:** Der Nazgûl auf dem Würfel des ausgeschiedenen Spielers zählt ab jetzt, wenn der Würfel herausgelegt wird, für den jeweils aktiven Spieler.



*Spieler Pippin hat das letzte Feld auf der Nazgûl-Strecke abgestrichen. Damit scheidet er aus. Die anderen Spieler spielen weiter.*

### Impressum:

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Autor: Michael Rieneck

Illustrationen: Jon Hodgson und Suzanne Helmigh

Gestaltung: Fine Tuning

Redaktionelle Bearbeitung: Robert Hyde, Bärbel Schmidts

© 2015 Sophisticated Games Ltd

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 711191



© „Der Herr der Ringe“ und die darin vorkommenden Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden unter Lizenz von Sophisticated Games und deren Lizenzpartner verwendet.

# SPIELEUDE

Das Spiel geht so lange,

- bis entweder **alle Spieler ausgeschieden sind**, indem jeweils das letzte Feld der Nazgûl-Strecke abgestrichen wurde. In diesem Fall haben alle verloren,

ODER

- bis es einem Spieler auf seiner Ringträger-Strecke gelingt, **Mordor zu erreichen** (überzählige Ringe verfallen). Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Bleibt er der Einzige, der Mordor erreicht hat, hat er gewonnen. Sollten weitere Spieler Mordor in der letzten Runde erreichen, gewinnt von ihnen derjenige, dessen Nazgûl noch mehr Felder und Halbfelder bis Mordor abstreichen müsste.

## BEISPIELE FÜR WERTUNGEN:



*Spieler Merry hat am Ende seines Spielzugs 1 Ring, 1 Gandalf, 1 Gefährten, 1 Ork, 1 Nazgûl.*

- Das **Gefährten**-Symbol wehrt den **Ork** ab.
- Daher bleibt der **Ring** wirksam. Merry streicht das 1. runde Feld seiner Ringträger-Strecke ab.
- Durch **Gandalf** darf er 1 eckiges Feld der Nazgûl-Strecke halbieren.
- Für den **Nazgûl** muss er 1 eckiges Feld seiner Nazgûl-Strecke abstreichen. Da das erste Nazgûl-Feld halbiert ist, streicht er nur eine Hälfte ab. Die zweite Hälfte wird er später abstreichen, wenn er wieder für einen Nazgûl ein Feld abstreichen muss.



*Spieler Sam hat am Ende seines Spielzugs 2 Nazgûl, 1 Ork, 1 Gandalf, 1 Ring.*

- Es gibt kein **Gefährten**-Symbol, um den Ork abzuwehren.
- Daher hat der **Ring** keine Wirkung.
- Durch **Gandalf** darf er 1 eckiges Feld der Nazgûl-Strecke halbieren.
- Für den roten **Nazgûl** muss er 1 eckiges Feld seiner Nazgûl-Strecke abstreichen. Da das erste Nazgûl-Feld durch Gandalf halbiert wurde, streicht er eine Hälfte ab.



- Spieler Merry ist vom blauen **Nazgûl** betroffen und muss 1 eckiges Feld seiner Nazgûl-Strecke abstreichen. Er streicht die zweite Hälfte des ersten Feldes seiner Nazgûl-Strecke ab.

# SPIEL MIT DEN SONDERFUNKTIONEN DER ORTE

Die beschriebenen Regeln des Grundspiels werden wie folgt ergänzt: Je nachdem, an welchem Ort sich der aktive Spieler **zu Beginn seines Zugs** befindet, trifft er auf andere Charaktere der „Der Herr der Ringe“-Trilogie – und beachtet folgende Sonderfunktionen der Orte. Zu Beginn befindet sich der Spieler in Beutelsend – dort gelten keine Sonderfunktionen.

## 1) Bruchtal → Gleiche Symbole rauslegen

Hier triffst du *Elrond*. Du darfst im gleichen Würfelwurf und in allen in diesem Spielzug noch folgenden Würfeln gleiche Symbole herauslegen. (Hast du z. B. 3 Ringe in einem Wurf gewürfelt, darfst du in Bruchtal alle drei herauslegen.)

## 2) Moria → Gandalf hat keinen Effekt

Hier triffst du auf den *Balrog*. Du darfst bei der Auswertung deines Spielzugs Gandalf nicht nutzen. Gandalf darf zwar herausgelegt werden, er kann dir aber nicht helfen. Sein positiver Effekt wirkt nicht.

## 3) Lothlórien → Gefährten x 2

Hier findest du bei den *Elben* Schutz. Du darfst bei der Auswertung deines Spielzugs alle Gefährten doppelt zählen, d. h. durch 1 Gefährten werden 2 Orks unwirksam.

## 4) Rohan → Jeden Wurf genau 1 x wiederholen

Hier triffst du *Éomer*. Du darfst alle in diesem Spielzug noch folgenden Würfe genau einmal wiederholen.

Du würfelst. Falls dir das Ergebnis nicht gefällt (z. B. hast du lauter Nazgûl gewürfelt), darfst du dieselben Würfel noch mal werfen – und musst nun mindestens 1 Würfel herauslegen. Danach würfelst du mit den verbliebenen Würfeln und falls dir das Ergebnis nicht gefällt (weil du z. B. lauter Orks und Nazgûl gewürfelt hast), darfst du dieselben Würfel noch mal werfen etc.

## 5) Helms Klamm → Orks x 2

Hier triffst du *Saruman*. Du musst bei der Auswertung deines Spielzugs alle Orks doppelt zählen. Du brauchst also für 1 Ork 2 Gefährten.

## 6) Gondor → Nazgûl haben für dich keinen Effekt

Hier triffst du *Éowyn*. Du legst die Nazgûl wie gewohnt heraus, für dich haben sie jedoch keinen Effekt. Die Mitspieler sind nach wie vor von den Nazgûl auf den Würfeln ihrer Farbe betroffen.

## 7) Minas Tirith → Alle Nazgûl zählen für dich

Hier triffst du den *Hexenmeister von Angmar*. Du musst bei der Auswertung deines Spielzugs alle Nazgûl für dich werten, auch die in den Farben der Mitspieler. Die Mitspieler bleiben verschont.

## 8) Kankras Lauer → -1 Ring

Hier triffst du *Kankra* und musst mindestens 2 Ringe am Ende deines Zugs haben, um nach Mordor zu gelangen.